

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH  
PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV SD/MI**

**Skripsi:**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Yoga Arif Rapidho  
NPM : 1711100229**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH  
PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV SD/MI**

**Skripsi:**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Yoga Arif Rapidho  
NPM : 1711100229**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Pembimbing I : Sri Latifah, M.Sc.  
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd. I**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas IV SD/MI tema berbagai pekerjaan. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran dikelas, membantu peserta didik memahami pelajaran dengan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Dalam model ini terdapat lima tahapan yang akan dilakukan yaitu: 1) *analysis*, (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Alasan pemilihan model ini dalam pengembangan karena model ADDIE lebih urut dan jelas. Validasi kelayakan dilakukan dengan dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan dua puluh peserta didik dan uji skala besar terdiri dari lima puluh peserta didik. penelitian ini dilakukan di MIN 2 Pringsewu kab. Pringsewu dan SDN 3 Balerejo kab. Lampung Tengah.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI telah diujikan melalui angket validasi ahli media yaitu 97% dengan kriteria "sangat layak". Nilai hasil validasi ahli materi yaitu 98% dengan kriteria "sangat layak". Nilai hasil validasi ahli bahasa yaitu 92% dengan kriteria "sangat layak". Hasil uji coba kelompok kecil (*small group*), mendapatkan nilai dengan 98%. Hasil uji coba kelompok besar (*field trial*), mendapatkan nilai dengan 95%. Begitu pula hasil penilaian pendidik mendapatkan hasil yang sangat baik yaitu 97%. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada peserta didik, dan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pendidik, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Macromedia Flash Profesional, Tematik*





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI  
MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**  
**Nama : Yoga Arif Rapidho**  
**NPM : 1711100229**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Sri Latifah, M.Sc.**

**Yuli Yanti, M.Pd.I.**

**NIP. 197903212011012003**

**NIP. -**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skrripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI** disusun oleh: **YOGA ARIF RAPIDHO, NPM. 1711100229**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, Tanggal 01 November 2021 pukul 13.00-15.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Irianti, M.Pd

Sekretaris : Era Octafiona, M.Pd.

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M. Pd.

Penguji Pendamping I : Sri Latifah, M.Sc.

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd. I

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002



## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri.”

(Q.S. Ar-Ra`d : 11)

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Sungguh, Allah bersama orang-orang bersabar.”

(Q.S. Al-Baqarah : 153)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, shalawat dan salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan dengan jerih payah penulis, Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, yang kemudian skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Muslimin dan Ibu Melyana yang selalu kusayangi dan kucintai, serta telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dan mendampingi dalam setiap langkahku.
2. Adikku tercinta Rahmania Dwi Nurbaiti yang selalu memberikan doa dan dukungannya untukku.
3. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2017. Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini, serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian skripsi ini. Buat Sarpendi, Hasip, Ayu, Wulan, Viki, Dimas yang sudah mau direpotkan dan terimakasih atas tumpangan kosanya. Semangat terus buat kita semua.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbingku ibu Yuli Yanti, M.Pd.I dan ibu Sri Latifah, M,Sc. yang telah bersedia membimbingku hingga sampai akhirnya mengantongi gelar sarjana. Terimakasih teruntuk bunda Nurul Hidayah, M.Pd. yang telah menjadi guru selama di perkuliahan. Semoga kebahagiaanku merupakan kebahagiaanmu juga sebagai guruku yang teramat baik.
5. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis, Yoga Arif Rapidho dilahirkan didesa Sinar Waya Kec. Adiluwih Kab. Pringsewu pada tanggal 23 November 1998. Penulis adalah anak pertama dari dua saudara dari pasangan Bapak Muslimin dan Ibu Melyana. Penulis mengawali Pendidikan di MIN 2 Pringsewu, Desa Bandung Baru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu yang tamat pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di MTS Islamiyah Sukoharjo Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu yang tamat pada tahun 2014. Setelah dari MTS Islamiyah Sukoharjo kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pringsewu Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu dan tamat pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis melanjutkan jenjang Pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) . Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata secara Daring (KKN-DR) di desa Rantau Tijang Kecamatan Pardasuka Kabupaten Pringsewu. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Masriqul Anwar 7 Bandar Lampung.





## KATA PENGANTAR

### *Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI**. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan proposal skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Sri Latifah, M.Sc.dan Yuli Yanti, M. Pd,I. selaku dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, dengan penuh keiklasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala MIN 2 Pringsewu dan SDN 3 Balerejo Serta Pendidik di MIN 2 Pringsewu dan SDN 3 Balerejo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 khususnya mahasiswa PGMI Kelas F.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a, dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

### *Wasalamu'alaikum Warahtullahi Wabaraktuh*

Bandar Lampung, 01 November 2021  
Penyusun

Yoga Arif Rapidho  
NPM. 1711100229

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang .....	2
D. Identifikasi Masalah .....	6
E. Batasan Masalah .....	6
F. Rumusan Masalah .....	6
G. Tujuan Penelitian .....	6
H. Manfaat Penelitian .....	6
I. Spesifikasi Produk.....	7
J. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori .....	
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan .....	8
2. Macam-Macam Pengembangan .....	8
3. Media Pembelajaran .....	11
4. Media Pembelajaran Interaktif .....	13
5. Macromedia Flash Profesional.....	15
6. Pembelajaran Tematik .....	16
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Berfikir .....	18

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Tujuan Penelitian .....	20
C. Metode Penelitian .....	20
D. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	20
E. Teknis Pengumpulan Data .....	23
F. Instrumen Pengumpul Data .....	23
G. Teknis Analisis Data .....	25

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	27
B. Pembahasan .....	47

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	51

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>.....</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat .....	21
Tabel 2.2 Fungsi Program.....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Materi Menurut BSNP .....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Media Menurut BSNP .....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Bahasa Menurut BSNP .....	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik dan Pendidik Menurut BSNP .....	34
Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Skor .....	35
Tabel 3.6 Ketentuan Pemberian Skor .....	36
Tabel 4.1 Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	48
Tabel 4.2 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	51
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	53
Tabel 4.4 Saran Perbaikan Ahli Media .....	57
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Materi .....	58
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Ahli Bahasa .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE .....	12
Gambar 2.2 Pengembangan Model ASSURE.....	13
Gambar 2.3 Pengembangan Model Dick and Carey .....	14
Gambar 2.4 Langkah-Langkah Pengembangan .....	28
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE .....	29
Gambar 4.1 Pembuatan Materi Pembelajaran Tematik Kelas IV .....	42
Gambar 4.2 Pembuatan Icon-Icon Media Pembelajaran Interaktif.....	43
Gambar 4.3 Pembuatan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif .....	44
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Halaman Menu Utama.....	45
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Halaman Sub Materi.....	45
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Halaman Materi.....	46
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Halaman Soal Latihan dan Tebak Gambar .....	46
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Halaman Cerita Animasi .....	47
Gambar 4.9 Media Setelah di Export .....	47
Gambar 4.10 Grafik Penilaian Bahasa Tahap 1 .....	48
Gambar 4.11 Grafik Penilaian Bahasa Tahap 2 .....	49
Gambar 4.12 Grafik Penilaian Bahasa Tahap 1 dan 2.....	49
Gambar 4.13 Grafik Penilaian Materi Tahap 1 .....	50
Gambar 4.14 Grafik Penilaian Materi Tahap 2 .....	51
Gambar 4.15 Grafik Penilaian Materi Tahap 1 dan 2 .....	52
Gambar 4.16 Grafik Penilaian Media Tahap 1 .....	52
Gambar 4.17 Grafik Penilaian Media Tahap 2 .....	53
Gambar 4.18 Grafik Penilaian Media Tahap 1 dan 2 .....	54
Gambar 4.19 Grafik Hasil Respon Peserta didik Skala Kecil/Terbatas .....	55
Gambar 4.20 Grafik Hasil Respon Peserta didik Skala Besar/Luas .....	56
Gambar 4.21 Grafik Hasil Respon Pendidik.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1. Nota Dinas.....	72
Lampiran 2.Surat Balasan Pra Penelitian .....	73
Lampiran 3. Surat Penelitian.....	74
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian .....	75
Lampiran 5.Surat Pengantar Validasi.....	76
Lampiran 6.Berita Acara Validasi.....	77
Lampiran 7. Surat Tugas Validasi.....	78
Lampiran 8. Validasi Ahli Materi .....	79
Lampiran 9. Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 10.Validasi Ahli Bahasa .....	81
Lampiran 11.Angket Peserta Didik .....	82
Lampiran 12.Angket Pendidik .....	83
Lampiran 13.Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa I.....	89
Lampiran 14.Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa II.....	89
Lampiran15. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi I.....	90
Lampiran16. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi II .....	91
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media I .....	92
Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media II.....	93
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Skala Kecil.....	94
Lampiran 20.Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Skala Besar.....	94
Lampiran 21.Rekapitulasi Hasil Analisis Respon Pendidik .....	95





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalah pahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul proposal ini. Adapun judul yang dimaksud adalah **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu, sebagai berikut :

Pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan guna pengembangan dan validasi produk pendidikan.<sup>1</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah pengembangan suatu produk menjadi lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah manusia, materi dan kejadian dapat membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>2</sup> Media yang dimaksud ialah pendidik, buku dan lingkungan sekolah sebagai sumber pengetahuan. Jadi media pembelajaran yang dimaksud dalam judul ini adalah sebuah alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Jadi media pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam judul ini adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang melibatkan interaksi peserta didik dengan pendidik dan lingkungannya sehingga aktif dalam proses pembelajaran.

Macromedia flash profesional yaitu sebuah program aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Sedangkan yang dimaksud macromedia flash profesional dalam

---

<sup>1</sup> Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.27.

<sup>2</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali pers, 2017), h.3.

<sup>3</sup> Isjoni dan Arif Ismail, *Model-Model Pembelajaran Muthakir*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), h.95.

judul ini adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik.

Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Jadi tematik yang dimaksud dalam judul ini adalah penggabungan antara beberapa mata pelajaran yang dipadukan dengan tema-tema yang dekat dengan lingkungan peserta didik sehingga peserta didik dapat menemukan apa yang mereka pelajari di lingkungannya.

Jadi yang penulis maksud dalam proposal tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI** adalah mengembangkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik pada pembelajaran tematik.

## **B. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan-alasan penulis memilih dan menentukan judul tersebut adalah :

1. Alasan Objektif
  - a. Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sangatlah pesat termasuk dalam dunia pendidikan, maka perlunya inovasi dalam mengimbangi pesatnya teknologitersebut seperti penggunaan media pembelajaran yang menjadi salah satu aspek penunjang dalam pendidikan.
  - b. Permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan adalah penggunaan media ajar yang itu itu saja sehingga menimbulkan kebosanan yang dialami oleh peserta didik, terkhusus pada jenjang sekolah dasar.
2. Alasan Subjektif
  - a. Berdasarkan aspek mengenai permasalahan tersebut, serta dengan tersedianya literatur yang menunjang maka sangat memungkinkan untuk dilakukan penelitian.
  - b. Pokok bahasan proposal ini relevan dengan disiplin ilmu yang menyusun pelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

## **C. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi hingga saat ini, telah membawa perubahan di hampir disemua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan

upaya peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>4</sup> Oleh karena itu dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas manusia tersebut dihasilkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.

Peran pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa dan masyarakat merupakan hal penting bagi proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa dimata dunia. Karena itu pendidikan termasuk investasi jangka panjang yang harus selalu ditingkatkan mutunya. Jika mutu pendidikan rendah, akan berdampak pada ketidak tepatan investasi pendidikan, bahkan dapat menimbulkan masalah sosial baru ke depannya.<sup>5</sup>

pendidikan merupakan proses perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan dan potensi manusia. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada dalam masyarakat.<sup>6</sup>

Pendidikan bertujuan membentuk manusiamenjadi peserta didik yang memiliki sikap profesional, sikap dewasa dalam sikap spiritual, social, intelektual, emosional, serta dapat menyesuaikan diri dengan teknologi danperkembangan ilmu pengetahuan. Menurut UU No: 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menerangkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkankemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang mandiri, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, berakhlak mulia, sehat serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>7</sup>

Defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses menumbuh kembangkan seluruh kemampuan dan perilaku manusia melalui pengajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak sertaperadaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui proses belajar dan pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pendidikan. Belajar dan

---

<sup>4</sup> Bahtiar, Sahrur Syawal, "Tantangan Pendidikan Sumber Daya Manusia yang Progresif dan Demokrasi". *PENDAI*, Vol. 1 No. 1 (2019), h.69.

<sup>5</sup> Okxy Ixganda, Suwahyo, "Analisis Deskriptif Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Chassis dan Pemindahan Daya Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringa". *"Jurnal Pendidikan Teknik Mesin"*, Vol.15 No. 2 (Desember 2018), h. 103

<sup>6</sup> Moh Roqip, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: LKIS Yogyakarta, 2017), h.15.

<sup>7</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3



pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Sebagaimana disebutkan dalam Al-Quran bahwa :

الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: ‘Berlapang-lapanglah dalam majelis’, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: ‘Berdirilah kamu’, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.* (Q.S. Mujadilah, (58): 11).<sup>8</sup>

Berdasarkan ayat diatas menjelaskan setiap muslim diharuskan untuk mencari ilmu salah satunya melalui proses pendidikan. Pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku manusia agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri. Didalam pendidikan mengajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan keterampilan profesional. Banyak hal yang harus dikerjakan oleh guru yang melibatkan pengambilan berbagai keputusan saat proses pembelajaran. Seperti keputusan dalam memilih pendekatan, metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan pendekatan, metode dan media yang tepat akan mengantarkan peserta didik pada tujuan pembelajaran. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran telah bergerak dari sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah menuju penggunaan media pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, maka dibutuhkan peranan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini , komponen-komponen peranan media tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain dari kegiatan pembelajaran. Dengan adanya fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar peraga bagi pendidik melainkan pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta

---

<sup>8</sup> Al-Mujadilah Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2018), h. 543.

didik.<sup>9</sup> Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.<sup>10</sup> Untuk itu melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan itu semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar peserta didik.<sup>11</sup> Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan kreatifitas, motivasi dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, serta terjalinnya hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran media sangatlah penting digunakan supaya peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran dan terciptanya komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Dengan itu Allah SWT. Berfirman sebagaimana disebutkan dalam Al-Quran bahwa :

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۚ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: *“Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barangsiapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat.”. (Q.S. Al-Baqarah, (2): 269).*

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk mempelajari ilmu pendidikan yang bermanfaat dan dipergunakan dalam kebaikan serta di ajarkan kepada sesama manusia. Mendapatkan ilmu maka kita harus belajar. Manusia merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Menjalin

<sup>9</sup>M. Miftah, “ Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal KWANGSAN*, Vol 1 No 2 (Desember 2017), h.98.

<sup>10</sup> Tafanou, Talizaro, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 No.2 (Juli 2018), h.103.

<sup>11</sup>*Ibid...*h.105.

komunikasi dengan sesama manusia dapat menambah ilmu pengetahuan yang berhikmah.<sup>12</sup>

Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan adalah penggunaan media ajar yang monoton sehingga menimbulkan kebosanan yang dialami oleh peserta didik, terkhusus pada jenjang sekolah dasar. Contohnya saja pada saat pembelajaran tematik, seharusnya suasana pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak membosankan serta menggunakan media ajar yang menarik. Terlebih lagi masih sering kita jumpai pendidik yang hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai media ajar, kurangnya inovasi dari pendidik sehingga peserta didik kurang termotivasi serta kurang tertarik dalam pembelajaran tematik.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi yang terjadi antara pengantar dan penerima, proses komunikasi dapat memungkinkan informasi yang disampaikan oleh pendidik akan berbeda penafsiran ketika diterima oleh peserta didik, akibatnya akan terjadi kesalahan dalam penerimaan konsep materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, sudah seharusnya dalam penyampaian materi pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk lebih tertarik dan fokus saat belajar.

Sejak dahulu, bahwasanya sistem pembelajaran di Indonesia masih dilakukan dengan sistem yang manual dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku pembelajaran, dan papan tulis. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka perlunya suatu hal yang baru untuk membantu proses pembelajaran, yang mudah dimengerti peserta didik yaitu dengan konsep perkembangan teknologi yang menarik dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengatasi hal tersebut yakni media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi yang pada saat ini, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia secara optimal.<sup>13</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pemanfaatan komputer dan internet semakin banyak pula digunakan dalam proses pembelajaran. *Software macromedia flash profesional* adalah

---

<sup>12</sup> Al-Mujadilah Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2018), h. 227.

<sup>13</sup> Esti Isnawati, Faras Umay, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017). h.193.

perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *Software macromedia flash profesional* tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *adobe flash*, *articulate storyline* dan lain sebagainya. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Mar'atush Rahmi, *Macromedia Flash Professional* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis media. Media pembelajaran yang dihasilkannya adalah media interaktif. Sebagai media pembelajaran interaktif tentunya dapat membantu peserta didik yang cepat menerima pelajaran, dan juga dapat menangani peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian pada tanggal 19-20 September 2020 dengan bapak M. Aziz, S.Ag. sebagai pengampu pembelajaran kelas 4 MIN 2 Pringsewu dan ibu Paidawati, S.Pd. sebagai pengampu pembelajaran kelas 4 SDN 3 Balerejo, dari hasil wawancara diketahui bahwa proses pembelajaran peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video. Sedangkan didalam video hanya terdapat materi saja sehingga interaktif antara pendidik dan peserta didik kurang. Sementara peserta didik kelas IV SD/MI membutuhkan media pembelajaran yang interaktif kemudian memiliki gambar bergerak, terdapat animasi, serta warna yang menarik. Media pembelajaran diciptakan untuk menarik minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang baru, dengan demikian diharapkan peserta didik akan terbantu dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Ditinjau dari permasalahan tersebut sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan diatas. Salah satu cara yang dapat ditempuh yakni dengan menambah media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut peneliti media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah sebuah media interaktif berbasis aplikasi *macromedia flash profesional*, karena dalam aplikasi *macromedia flash profesional* terdapat gambar, icon, animasi serta warna yang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif berupa *macromedia flash profesional* agar proses belajar mengajar menjadi optimal dan peserta didik mampu belajar dengan maksimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>14</sup> Rahmi, Mar'atush, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku". *Jurnal Internasional*, Vol.3 No.2 (2019), h.180.

<sup>15</sup> Pra Penelitian MIN 2 Pringsewu, dan SDN 3 Balerejo, (Tanggal 19 dan 20 September 2020 )



Dalam Penelitian Okta Fiantri Handoyo dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Akidah Akhlak Berbasis *Macromedia Flash* Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas VII Di MTs Al-Hidayah Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan”. Hasil pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan mata pelajaran akidah akhlak disukai oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV. Dengan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik semakin mudah dalam belajar, sehingga semakin meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran yang efektif, efisien dan tercapainya kompetensi-kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian, yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Profesional Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.”**

#### D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi khususnya *macromedia flash profesional* masih jarang sekali dilakukan oleh pendidik SD/MI pada pembelajaran tematik.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang ada selama ini dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik.

#### E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI yang terfokus pada materi tema 4 tentang Berbagai Pekerjaan. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Kemudian diuji coba skala besar dan skala kecil pada peserta didik untuk mengetahui kemanarikan produk yang dikembangkan.

#### F. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI menurut para ahli?
2. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?

### **G. Tujuan Penelitian**

Dalam kegiatan penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI menurut para ahli.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

### **H. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis secara keilmuan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Manfaat yang diberikan adalah ilmu pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash profesional pada pembelajaran tematik yang menarik bagi peserta didik. Selain itu, bermanfaat juga untuk tambahan wacana keilmuan tentang keragaman hal yang dapat dilibatkan dalam pengembangan komponen pendidikan pengembangan media pembelajaran tematik bagi peserta didik. Berkaitan dengan peneltiandan pengembangan penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti serupa lainnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Peneliti**

Manfaat bagi peneliti dalam bidang keilmuan yaitu sebagai media pengakuan keahlian terkait bidang pendidikan secara aplikatif. Dalam kehidupan bermasyarakat juga memberikan manfaat praktis terutama di dunia pendidikan, penelitian ini menjadi pendukung dalam kegiatan pengembangan pendidikan berkenaan dengan media pembelajaran yang interaktif.

##### **b. Peserta Didik**

Manfaat bagi peserta didik, pada penelitian ini dapat menambah referensi media pembelajaran bagi peserta didik untuk

dipergunakan dalam mempermudah mempelajari pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.

c. Pendidik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pendidik sebagai tambahan referensi media pembelajaran yang interaktif dan sebagai acuan pendukung pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **I. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Macromedia Flash Profesional, kemudian dapat dipakai menggunakan bantuan komputer, laptop dan handphone.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat materi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD yang ada di pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat materi, kuis, cerita animasi 2 Dimensi, latihan dan permainan tebak gambar.

## **J. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terfokus pada materi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI tema 4 tentang Berbagai Pekerjaan.
- b. Uji validasi dilakukan pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
- c. Uji coba produk dilakukan di MIN 2 Pringsewu dan SDN 3 Balerejo pada peserta didik Kelas IV.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional* pada pembelajaran tematik kelas IV sd/mi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi para ahli yang menunjukkan nilai yang sangat baik. Nilai hasil validasi ahli media yaitu 9.17 atau 92% dengan kriteria sangat layak. Nilai hasil validasi ahli materi yaitu 9.02 atau 90% dengan kriteria sangat layak. Nilai hasil validasi ahli bahasa yaitu 4.7 atau 94% dengan kriteria sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV SD/MI.
2. Tanggapan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil yang sangat baik. Hasil uji coba skala kecil/terbatas mendapatkan nilai dengan persentase 98%. Hasil uji coba skala besar/luas mendapatkan nilai dengan persentase 92%. Begitu pula hasil penilaian pendidik mendapatkan hasil yang sangat baik yaitu 98%. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada peserta didik, dan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pendidik, maka Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI dapat berguna sebagai media tambahan untuk memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi, begitu pula bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan.



## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian PengembanganMedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI dapatdigunakan peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapatdilaksanakan didalam kelas ataupun diluar kelas, dengan didampingi pendidik ataupun tanpa didampingi pendidik.
2. PengembanganMedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI dapatdigunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran Tematik denganefektif, efisien, dan menarik.
3. PengembanganMedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI dapatdikembangkan kembali oleh parapengembang-pengembang lainnya agarlebih baik lagi. Demi terciptanya pembelajaran Tematik yang baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, "Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa", *Edureligia*, Vol. 1 No.1 ,2017.
- Ade Gunawan,dkk "Pemanfaatan multimedia interaktif model tutorial dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan bidang bola basket di sman 27 Garut", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2 No. 2 ,September 2017.
- Ahmad Qosim, Ferit Very P,"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII ,*Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol.02 No.02 Maret 2017.
- Al-Mujadilah Qur'an, *Al-Qur'an serta Terjemahannya*, Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2018.
- Amiroh, *Model Mahir Mebuat Media Interaktif*, Yogyakarta : Pustaka Ananda, 2020.
- Ardiansyah, Nurdin, *Macromedia Flash 8 Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, Sekadau : 2017.
- Arsyad,Azhar, *Media Pembelajaran* ,Jakarta : Rajawali pers, 2017.
- Bahtiar, Sahrur Syawal, "Tantangan Pendidikan Sumber Daya Manusia yang Progresif serta Demokrasi". *PENDAIS*, Vol. 1 No. 1 2019.
- Deni Darmawan, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket di SMAN 27 Garut", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.02 No.02 September 2017.
- Depdiknas, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal SD* ,Jakarta: Depdiknas, 2017.
- Esti Isnawati, Faras Umayya, *Belajar Bahasa Dikelas Awal*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.
- Frasandy, R. N, "Integrative thematic learning ", *Islamic Teacher Journal*, Vol.15 No.2 Juli 2017.
- Hidayah, Nurul, "Pelaksaasn Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Izzudin Palembang", *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* , Vol.5 No. 2 Juli 2018.

- Isjoni dan Arif Ismail, *Model-Model Pembelajaran Muthakir*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Jamiatul Fitri, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI 1 SMA Negeri Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi", *Jurnal JOM FTK UNIKS*, Vol.1 No. 1 September 2019.
- Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- M. Miftah, " Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN*, Vol 1 No 2 Desember 2017.
- Maulana Arafat Lubis, Nasran Azizam, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta : Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Moh Roqip, *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKIS Yogyakarta, 2017.
- Nanda Dewi, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1PVKB UNJ", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 07 No.02 Agustus 2018.
- Okxy Ixganda, Suwahyo, "Analisis Deskriptif Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Chassis dan Pemindahan Daya Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringa". "*Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.15 No. 2 Desember 2018.
- Rahmi, Mar`atush, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku". *Jurnal Internasional*, Vol.3 No.2 2019.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Salahudin, dkk, "Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Sumber Daya Manusia dan Sarana Prasarana di MTSN Banjar Selatan 2 Kota Banjarmasin". "*Jurnal Ilmu Administrasi dan Manajemen*, Vol.02 No. 1 Januari 2018.
- Sudarri Lestari, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam EDURILIGIA*. Vol.2 No.2, Juli-Desember 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2018.
- Sukadari, " Pembelajaran Tematik Bagi Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.04 No.02 Juni 2020.

Taafonao, Talizaro, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 No.2 Juli 2018.

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta : Prestasi Pustaka, 2017.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3.

Zulhelmi,dkk, “Pengembangan e-book Fisika Menggunakan Sigil untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMA”, *Jurnal Pendidikan Sains Fisika*, Vol.08 No.01 Juni 2019.

